PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. 313, onsdag 24. juli 2002

REDAKSJONELT

Tiden er i høyeste grad inne til å skrive om været igjen; siden før ARCON 18 har jo nesten sommerværet manglet fullstendig, og selv om spillfestivalen vår bare delvis «regnet vekk», og amnge gamere trives med stadige regnbyger om sommeren (sparer dem fra å forklare hvorfor de ikke vil ut og bade...), synes vi for vår del ærlig tatt at det nå begynner å bli litt mye av det gode! Det er tross alt ikke alle juli-måneder at det begynner å vokse blågrønn-alger på innsiden av gjelleåpningene våre! Ritkgoinok er det vel nå fem pår siden siste knallsommer med tørt vær og strålende sol i fellesferien – men

VINNERLISTE:
TURNERINGS-RESULTATER FRA ARCON 18

Resultatene som akkurat er kommet fra komiteen skal nå stort sett være korrekte og oppdaterte – se s. 6!

MYE presseomtale

av spillrelevante ting for tiden; får vi plass neste gang, skal vi gjerne trykke en full helside fra MORGENBLADET med forholdsvis vennligsinnet ARCON-omtale; i mellomtiden innbyr vi til et oppslag fra siste nummer av Universitets tidsskrift APOLLON på de neste åpar sidene: Det viser seg at våre venner i **The Gathering** faktisk er havnet under forskernes lupe!



Hver påske strømmer over 4500 ungdommer til Vikingskipet ved Hamar. Med tungt datautstyr og sovepose som bagasje foretar de et årlig ritual fjernt fra påsketurer på fjellet og hyttekos med familien. De er på ***The Gathering*** (TG), en gigantisk datafest som professor *Birgit Hertzberg Kaare* har tatt en nærmere titt på. Selv tror hun noen av disse ungdommene er framtidspilotene våre.

Tekst: Linn Stalsberg

Birgit Hertzberg Kaare er professor i folkloristikk ved Institutt for kulturstudier. For tiden avslutter hun prosjektet *Internettgenerasjonen, en undersøkelse om ungdom og datakultur*, igjen en del av instituttets oppvekstprosjekt under Forskningsrådets Velferdsprogram. Studiet av TG-ungdommene er en del av dette. Hertzberg Kaare er opptatt av at digital teknologi skaper helt nye muligheter og at de som utnytter dette aktivt, blir en form for framtidspiloter.

– Jeg kom i kontakt med ungdommene på TG gjennom sønnen min som nå er 24. Jeg ble fascinert av denne ungdomskulturen og denne glødende interessen for data. Dette handler ikke bare om en interesse for teknologi. Det er en hel kultur som er spennende. For min generasjon er dette en ukjent verden, men det er en verden vi burde undersøke, sier Hertzberg Kaare.

Tre påsker på rad har hun tilbrakt sammen med ungdommene i Vikingskipet. Hun forteller at hun ble tatt godt imot da hun vandret rundt i den enorme hallen og observerte det som skjedde.

Ressurssterke

Hertzberg Kaare er provosert av medienes presentasjon av TG. Ungdommene ble ofte presentert som nerder, sosiale tapere, klossete og isolerte.

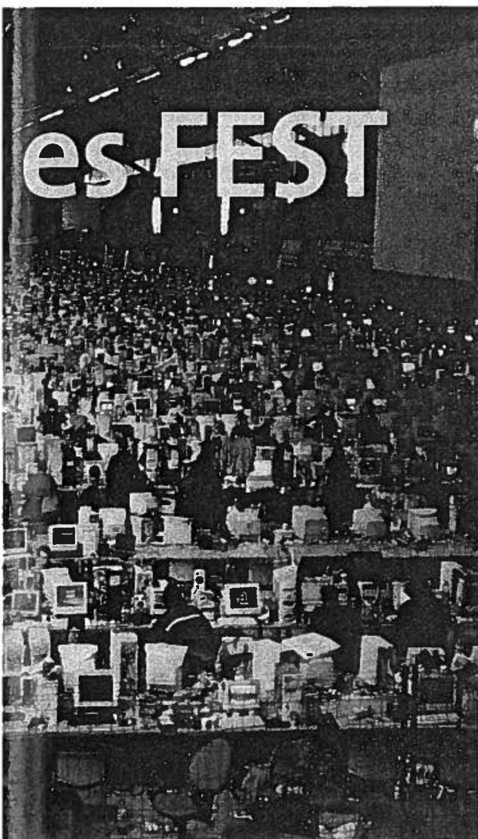
– Dette er feil. Mange av disse unge skaper sosiale liv nettopp gjennom denne interessen. De er ressurssterke og har mye kunnskap. Mange har nisjeinteresser, og samlet har de høy kompetanse, forklarer Hertzberg Kaare.

Hun er heller ikke enig i at disse unge nødvendigvis glemmer å forholde seg til verden utenfor datamiljøet.

– Jeg spurte dem blant annet hvordan det ville ha vært å være uten datamaskinen et helt år. Mange svarte da at de i så fall ble nødt til å se på nyheter på TV igjen. De bruker nettet også til å søke informasjon, så de isolerer seg ikke. De gjør bare ikke akkurat de tingene vi tradisjonelt forbinder med sunn, norsk ungdom, forklarer Hertzberg Kaare.

Billettene til The Gathering blir hvert år revet bort lang tid i forveien. Mange unge må skuffet tilbringe påsken med familien og Scrabble i stedet. Arrangørene håper de i framtiden kan benytte en enda større hall. Arrangørene er for øvrig ikke profesjonelle utenfor miljøet. Det er de unge selv som lager arrangementet, men med stor drahjelp fra sponsorer. Frivillige medhjelpere som står i kø for å bidra og som går under navnet *The Crew*. De fem dagene datafesten varer hvert år, er de 4500 deltakerne koblet sammen i et gedigent internt nettverk gjennom maskinene sine. De arrangerer NM i spill, de har underholdning og konkurranser på scenen og viser hverandre hva de kan lage på datamaskinen på en storskjerm, de har det gøy, de fester og de utvider kompetansen. Høy musikk er en selvfølge. Mat, bad og soving derimot, blir det lite av.

4



Ubeskrivelig følelse

– Jeg gjorde observerende feltarbeid i hallen. Særlig var jeg opptatt av å snakke med folk fra The Crew, der mange tilhører de toneangivende eller trendsettende gruppene av norsk dataungdom. Det var ofte vanskelig å snakke med deltakerne på grunn av den høye musikken i hallen, og jeg ga dem en interaktiv spørreundersøkelse som hele 700 svarte på, sier Hertzberg Kaare. Undersøkelsen gjorde det klart at selve opplevelsen og stemningen på TG står helt sentralt for deltakerne. Noen kalte TG "en ubeskrivelig følelse" og "nesten som å være konstant ruset på noe i fem dager".

– Romfølelsen i den enorme hallen, mørket med tusenvis av lysende PC-er, gjennomtrengende technomusikk og flakkende laserlys kan gi en følelse av sakralitet. Blandingen av sakralitet, fest og lek gir en opplevelse som er unik, sier hun.

Hertzberg Kaare synes det var en stor opplevelse å møte så mye glede, entusiasme og velvilje fra de unge. Det var også unge med fysiske handikap til stede, og disse ble tatt godt vare på av de andre. Over det interne nettet kan alle være med. Mange av deltakerne har i lengre tid hatt kontakt gjennom Internett og møter hverandre IRL (In Real Life) for første gang på TG.

Anti-Gates

– Hensikten med denne undersøkelsen er å si noe om denne ungdomsgenerasjonen også utover disse datapartyene. Dette er en generasjon som vokser opp med data som en del av sin hverdag, sier hun. De yngste på TG er rundt 14 år og har vokst opp med data i enda større grad enn de eldste på rundt 30. Terskelen for å bli bruker av data blir stadig lavere, delvis ved hjelp av Bill Gates' Windows-program, som ingen av de proffe dataungdommene er begeistret for. De ser Windows, nettopp som et vindu, som lukker seg over skjermen og stenger for muligheter til å bruke maskinen på ordentlig. De vil skape selv, de vil ut av Windows-tilværelsen. Hacker er dermed en æresbetegnelse på en person som har gjort noe teknologisk beundringsverdig, mens en cracker er en som ødelegger.

Det er aller flest gutter på TG, omkring 15 prosent er jenter. Guttene hadde derimot ingenting imot jentene som var med og ønsket flere velkommen. Det er kunnskap som teller innenfor miljøet, ikke kjønn eller annen status som utdanning. Alle deler og utvider kapitalen, og kapitalen er kunnskap om data. Jenter har ofte annen kunnskap enn gutter. De er gode på grafikk og danner av og til egne jentegrupper.

MENNESKET OG MASKINEN: 4500 unge dataentusiaster i Vikingskipet på Hamar. Foto: Birgit Hertzberg Kaare



POSITIV: – Mange av ungdommene er ressurssterke og har mye kunnskap, konkluderer *Birgit Hertzberg Kaare*. Foto: Ståle Skogstad

Birgit Hertzberg Kaare har ingen planer om å skrive en bok om prosjektet. Hun regner med at denne kulturen endrer seg så fort at innholdet vil være gammelt nytt før boken er ferdig. Isteden holder hun en rekke foredrag og skriver artikler.

– Mest stolt er jeg over at en artikkel jeg skrev, ble lagt ut på TGs hjemmesider. De viste stor interesse for arbeidet mitt, sier hun.

Framover kommer hun også til å fokusere på konsekvensene av en digital barndom. Ellers skal hun nyte tilværelsen som nygift. Med en mann hun møtte på Internett.

fAkta

The Gathering (TG) har siden 1996 samlet flere tusen deltakere fra et titalls land til en gedigen datafest hver eneste påske i Vikingskipet. Her lenker ungdommene seg sammen i et gigantisk datanettverk som varer i fem dager. Liknende datapartyer holdes i hele Norden, men ingen så store som i Norge. I 1999 havnet TG i Guinness rekordbok som verdens største temporære nettverk. Hjemmeside: http://www.gathering.org/espresso/

5

Resultatliste **ARCON 18**

Advanced Civilization
1 Lars Heggland (2988 poeng)
2. Jørn Opdahl (2750 poeng)
3. Tore Stuedahl (2742 poeng)

1830
1. Ståle Halvorsen (7276 poeng)
2. Jan Åge Eriksen (6708 poeng)
3. Kenneth Solvang (5305 poeng)
4. Bjørn Erik Bygge (7977 poeng)
5. Pan Christensen (4812 poeng)

A House Divided
1. Christian Tellefsen
2. Asle Olufsen
3. Tore Stuedahl
4. David Rismo

AD&D Ravenloft Lag
Torgrim Husvik
Martin Rossing
Christopher N. Ruud
Ole Marcus Mærøe
Asbjørn Ormbostad
Beste GM: Øivind Lyngaas

Call of Cthulhu Lag
Kjetil Dyregrav
Hans Petter Hansen
Stian Friberg
Tommy Friberg
Tore Strømme
Beste GM: Terje Pedersen

Axis & Allies Lag
1. Morten Bentsen og Halfdan Andestad
2. Øystein Arnesen og Håkon Fløstad

Axis & Allies Individuell
1. Morten Bentsen
2. Lars Faye Ree
3. Erik Klette

BESM
Beste GM : Daniel Christofer

1. Sindre Flatland
2. Jo-Herman Haugholt
3. Magnus Kristiansen
4. Martine Svanevik og Daniel Søreide

Chez Geek
1. Magnus Kristiansen
2. Espen Moen
3. Ståle Halvorsen
4. Tore Reistad
5. Nikolas Knutsen

Cults Across America
1. Harald Torveit
2. Loise Wolden
3. Linda Andressen Holmen

D&D Duell
1 Tommy

D&D NM
1. Leif Frode Jensen
2 Tomas A V Mørkrid

Beste GM: Jon Sederqvist

Diplomacy NM
1. William Attia (Frankrike)
2. Daniel Hirsch
3. Inge Kjær
4. Erik Klette
6. Trond Botnen

Feng Shui Lag
Arne Gunnar Bakke
Thor Erik Skaven
Christoffer Nielsen
Edvard Christiansen
Iver Stubdahl

Beste GM:
Haakon Thunestvedt

Fortress America
1. Christian Tellefsen
2. Edvard Christiansen
3. Robert Ian Olsen og Tor Øyvind Mehlum

Full Thrust Duell
1. Stig Andersen
2. Sten Hugo Hiller
3. Espen Sortland

Full Thrust
1. Sindre Cools Berg og Christian Eckholt
3. Stig Andersen og Sten Hugo Hiller

GURPS: Discworld
1. Ole-Magnus Sæther
2. Peder B. Horneland

Beste GM: Heikki Sørum

GURPS: Rogue Trader
1. Steinar Bergstøl
2. Stian Nanseth
3. Gulbrand Øverbye og Marianne Veszelik og Jon Arlov

Beste GM: Andreas Øwre

History of the World

1. Høgni Vesturklett (141 poeng)
2. Sten Hugo Hiller (132 poeng)
3. Håvard Larsen (128 poeng)
4. Kjersti Margrethe Gullberg (127 poeng)
5. Geir Morten Øvestad (126 poeng)

Hunter: the Reckoning Lag

Olav Bondal
Olav Løkke
Rune Lommeland
Kristian B. Berg
Rasmus ?

Beste GM:
Haakon Thunestvedt

Illuminati

1. Sverre Haga
2. Håkon Eriksen, Christian Tellefsen og Daniel Christopher Treidene

Junta

1. Theo Bruknapp (26 poeng)
2. Erik Nilsen Haga (24 poeng)
3. Lars Harald Gate (21 poeng)
4. Stein O. Rasmussen (17 p.)
5. Helge Rafaelsen (16 poeng)

Kostyme-konkurransen

Beste Tekniske Utførelse:
Alvekvinne
Beste Autentisitet:
Martine Svanevik
Beste Utholdenhet I Tjenesten
Andreas Øwre
Beste Bruk Av Historisk Materiale
Adelskvinnen
Mest Praktisk
Marianne Vezelik
Beste Farge Kombinasjon
Johanne Seeland
"Best In Show"
Alvekvinnen

LOTR TCG Alternativ

1. Ondrej Kalat (12 poeng)
2. Øyvind Schøitt (10 poeng)
3. Nicholas Solvedt (9 poeng)

LOTR TCG Basic

1. Kenneth Ellingsen (12 poeng)
2. Ole Kristian Kleven (10 poeng)
3. Åge Martin Hagen (10 poeng)

LOTR TCG Booster

1. Ole Kristian Kleven (12 poeng)
2. Espen Moen (10 poeng)
3. Kenneth Ellingsen (10 poeng)

LOTR TCG Multiplayer

1. Alexsander Anderson
2. Ole Kristian Kleven
3. Nicholas Soltvedt

LOTR TCG NM

1. Ole Kristian Kleven
2. Thor Lichtenthaler
3. Kenneth Ellingsen

Paranoia

1. Erlend S. Bruer
2. Erik Nilsen Haga
3. Sindre Flatland

Republic of Rome

1. Jonathan Brandrud (60 poeng)
2. Per Johan Lysberg (34 poeng)
3. Nichlas Dalstein (33 poeng)
4. Jan Åge Eriksen (23 poeng)

RISK

1. Jan Åge Eriksen
2. Daniel Aasberg
3. Geir Olsen
4. Halvor Midthaug
5. Anne Storebø

Roborally

1. Asle Olufsen
2. Anders Nordby
3. Nicholas Patrick Knutsen
4. Håkon Eiriksen
5. Pan Bowitz Christensen

Settlers of Catan

1. Bjørg Andreassen
2. Per Olav Gassholt
3. Fredrik Someerville og Tord

Samurai Swords (Shogun)

1. Stian Malmin (53 poeng)
2. Jan Åge Eriksen (23 poeng)
3. Per Johan Lysberg (21 p.)
4. Halvor Midthaug (18 p.)
5. Jørund Holterud Aarsnes (16 poeng)

Smurfekrigen 3 : Fryktens Karneval

1. Thomas Negaard
2. Kim Lopez
3. Yvonne Grønlien
4. Daniel Søreide

Beste GM:
1. Linn-Jeanita Hatlestand
2. Bengt Olav Olsen
3. Marianne Veszelile

Spilledermesterskapet
1. Andreas Øwre (7,63)
2. Mikael Gyhagen (6,50)
2. Margareth Dahl (6,40)

Star Wars RPG

1. Jon Sederqvist
2. Martin Evensen
3. Peder B. Horneland

Beste GM: Are Riksaasen

T

1. Peder B. Horneland og Olav Løke
3. Anders G. Nordby
4. Bjarte S Karben
5. Rasmus D. Jahr.

Beste GM: Iver Stubdal og Heine Kingsrød

Tegnekonkurransen
SF : Eivind Hackett
Fantasy : Tom Erik Isaksen

Terningkast 1 terning
1. Lasse Lundin (14,65*6=87,9 poeng)
2. Stig Andersen (19,20*4=76.8 poeng)
3. Helge Nesøen (10,10*6=60,6 poeng)

Terningkast 2 terninger
1. Kristian Bjørkan (20,95*12=251,4 poeng)
2. Hans Marius (19,55*11=215,05 poeng)
3. Espen Sortland (15,6*11=171,6 poeng)

Titan

1. Hamdi Sæther (637 poeng)
2. Jørn Grande (471 poeng)
3. Anne Storebø (328 poeng)
4. Jan Erik Storebø (317 poeng)
5. Bjørn Erik Bugge (42 poeng)

Twilight Imperium

Vinner Etter At Alle Andre Ga Seg kl 04.30 Er Kjetil A Netland

Werewolf Lag
Kim El Ansari
Martin Steinsland
Olav Løkke
Håkon Sønsterbø
Martin Rossing
Martin Bull Gudmundsen

Warhammer 40 000
1. Andreas Øvre (115 poeng)
2. Christian Vestøl (114 poeng)
3. Are Riksaasen (114 poeng)

Warhammer Fantasy Battle
0. Christian Vestøl (Arrangør)
1. Øyestien Willeskud (99 poeng)
2. Ottar Becker (95 poeng)

Warhammer Fantasy RPG
1. Jon Sederqvist
2. Kristian Berg
3. Brunhilde M. Hjentaas

PHOBOS
Medlemsblad for Ares — forening for simuleringsspill
Redaksjon:
Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen
Utkommer til hver 2. og hver 4. onsdag i måneden (unntatt desember, da vi hopper over romjulen...)